

## Wymagania edukacyjne z Informatyki w klasie II

Lp.	Tematy	Poziom bardzo niski wyrażony cyfrą 1	Poziom niski wyrażony cyfrą 2	Poziom dostateczny wyrażony cyfrą 3	Poziom dobry wyrażony cyfrą 4	Poziom wysoki wyrażony cyfrą 5	Poziom bardzo wysoki wyrażony cyfrą 6
		Uczeń nie spełnia poniższych wymagań	Uczeń ma duże trudności ze spełnieniem wymagań, potrzebuje częstej pomocy nauczyciela.	Uczeń często ma trudności ze spełnieniem poniższych wymagań, czasami potrzebuje pomocy nauczyciela	Uczeń zazwyczaj spełnia poniższe wymagania, czasami ma problemy	Uczeń spełnia poniższe wymagania, sporadycznie ma niewielkie trudności	Uczeń spełnia poniższe wymagania
1.	Witamy w klasie 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zna zasady właściwego zachowania w pracowni komputerowej</li> <li>- zna zasady pracy na komputerze</li> <li>- rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> <li>- uruchamiania komputer, edytor tekstu, edytor grafiki i płytę CD</li> </ul>					
2.	Menu <b>Start</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wie, jak uruchomić edytor tekstu i edytor grafiki z menu <b>Start</b></li> <li>- wie, gdzie jest umiejscowiony pasek zadań</li> <li>- korzysta w oknie programu z przycisków: <b>Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij</b></li> </ul>					
3.	Nowy folder	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tworzy i nazywa nowe foldery</li> <li>- wie, co powinno być przechowywane w folderach: Obrazy, Muzyka, Dokumenty</li> <li>- sprawnie posługuje się myszą komputerową</li> </ul>					
4.	Edytor grafiki. Przypomnienie wiadomości	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wie, do czego służy edytor grafiki</li> <li>- posługuje się myszą komputerową</li> <li>- wie, do czego służą narzędzia edytora grafiki poznane w klasie 1</li> <li>- samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki</li> <li>- wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do rysowania prac</li> <li>- współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami</li> </ul>					
5.	Edytor grafiki. <b>Zapisz jako...</b> , <b>Zapisz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu</li> <li>- nadaje pracy nazwę</li> <li>- korzysta z polecenia <b>Zapisz jako...</b> i <b>Zapisz</b></li> </ul>					
6.	Edytor grafiki. <b>Zaznacz wszystko, Usuń</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zaznacza cały obraz, korzystając z narzędzia <b>Zaznacz wszystko</b></li> <li>- wykorzystuje przycisk <b>Usuń</b> i klawisz <b>Delete</b> do usuwania całego obrazu lub jego fragmentów</li> <li>- wykorzystuje <b>Zaznaczenie dowolnego kształtu</b> do usuwania obiektów o nieregularnych kształtach</li> <li>- tworzy proste rysunki, w których wykorzystuje poznane narzędzia edytora grafiki</li> </ul>					

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– układa figury w logicznym porządku</li> </ul>
7.	Edytor grafiki. <b>Zaznaczenie przezroczyste</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy opcja <b>Zaznaczenie przezroczyste</b> w edytorze grafiki</li> <li>– korzysta z opcji <b>Zaznaczenie przezroczyste</b></li> <li>– tworzy, projektuje proste rysunki</li> <li>– posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami</li> <li>– zapisuje swoje prace</li> <li>– prezentuje swoje prace</li> </ul>
8.	Edytor grafiki. <b>Kopiuj, Wklej</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– stosuje polecenia <b>Kopiuj, Wklej</b></li> <li>– posługuje się poznanymi narzędziami edytora grafiki zgodnie z ustalonymi zasadami</li> <li>– tworzy, projektuje proste rysunki</li> </ul>
9.	Edytor grafiki. <b>Kontur i Wypełnienie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zmienia kontur kształtu</li> <li>– zmienia kolor wypełnienia</li> <li>– wybiera styl linii konturu</li> <li>– ustala szerokość linii konturu</li> <li>– rysuje figury z konturem, wypełnione kolorem</li> </ul>
10.	Edytor grafiki. <b>Shift + Prostokąt + Owal + Linia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje klawisz <b>Shift</b> do rysowania kół, kwadratów i linii prostych</li> <li>– wie, do czego służy narzędzie <b>Cofnij</b></li> <li>– potrafi ułożyć w logicznym porządku elementy obrazka</li> <li>– wie, jak zmienić szerokość i kolor wstawianych figur</li> <li>– wie, jaki program komputerowy wykorzystać do stworzenie prac plastycznych</li> </ul>
11.	Edytor grafiki. <b>Selektor kolorów</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– pobiera kolor z istniejącego obrazka</li> <li>– zapisuje pracę w swoim folderze</li> <li>– kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem</li> <li>– rozwiązuje łamigłówki</li> </ul>
12.	Edytor grafiki. <b>Edytuj kolory</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy kolor, którego nie ma w paletce kolorów</li> <li>– wie, do czego służy przycisk <b>Dodaj do kolorów niestandardowych</b></li> <li>– koloruje obrazek kolorami niestandardowymi</li> <li>– zapisuje pracę w swoim folderze</li> <li>– kopiuje i wkleja powtarzające się elementy</li> </ul>
13.	Edytor grafiki. <b>Zmniejszanie, powiększanie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zmniejsza i powiększa rysunki</li> <li>– zmienia obszar rysowania</li> <li>– stosuje polecenie <b>Kopiuj, Wklej</b></li> <li>– współpracuje z uczniami</li> <li>– zapisuje pracę w swoim folderze</li> <li>– prezentuje swoje prace</li> </ul>
14.	Powtórzenie. To już wiem!	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy edytor grafiki</li> <li>– posługuje się myszą komputerową</li> <li>– samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi edytora grafiki</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje nabyte umiejętności i wiedzę do tworzenia prac</li> <li>– zapisuje prace w swoim folderze</li> <li>– współpracuje z uczniami i wymienia się pomysłami</li> <li>– prezentuje swoje prace</li> </ul>
15	<b>Kalkulator</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchamia <b>Kalkulator</b> komputerowy</li> <li>– wykorzystuje <b>Kalkulator</b> komputerowy do wykonywania obliczeń</li> <li>– współpracuje z uczniami i wymienia się swoimi pomysłami</li> <li>– rozwiązuje zadania i łamigłówki</li> </ul>
16.	Internet. Bezpieczeństwo w Internecie	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, czym jest ogólnosiwiatowa sieć komputerowa</li> <li>– rozpoznaje najpopularniejsze przeglądarki</li> <li>– wie, jak bezpiecznie korzystać z Internetu</li> <li>– zna adresy stron internetowych przeznaczonych dla dzieci</li> <li>– otwiera stronę internetową o podanym adresie</li> <li>– nawiguje po stronie WWW</li> <li>– zamyka stronę internetową</li> </ul>
17.	Internet. Wiadomości w Internecie	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służy wyszukiwarka (<b>Google</b>)</li> <li>– otwiera stronę internetową o podanym adresie</li> <li>– nawiguje po stronie WWW</li> <li>– zamyka stronę internetową</li> <li>– wie, jak jest zbudowany adres stron WWW</li> <li>– wie, do czego służy adres stron WWW</li> <li>– odbywa wirtualne wycieczki</li> </ul>
18.	Edytor tekstu. Przypomnienie wiadomości	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, do czego służą klawisze <b>Delete, Enter, Alt</b></li> <li>– pisze polskie znaki diakrytyczne</li> <li>– usuwa litery, wyrazy, całe zdania</li> <li>– przenosi wyrazy do nowego wiersza</li> <li>– stosuje w tekście wyróżnienia: <b>Pogrubienie, Podkreślenie i Kursywę</b></li> <li>– zmienia kolor czcionki</li> <li>– pisze wielkie litery</li> </ul>
19.	Edytor tekstu. <b>Kropka, przecinek...</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– nazywa znaki interpunkcyjne</li> <li>– wstawia: kropkę (.), przecinek (,), wykrzyknik (!), znak zapytania (?), dwukropek (:), średnik (;)</li> <li>– zapisuje tytuły w cudzysłowie</li> <li>– posługuje się znakami większości (&gt;), mniejszości (&lt;), dodawania (+), odejmowania (-), równości (=)</li> <li>– zapisuje prace w wyznaczonym miejscu</li> </ul>
20.	Edytor tekstu. <b>Krój czcionki</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zmienia krój czcionki</li> <li>– wie, co to jest muzeum</li> <li>– wie, czym dawniej zajmował się zecer</li> <li>– zmienia kolor czcionki</li> </ul>

21.	Edytor tekstu. <b>Rozmiar czcionki</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zmienia rozmiar czcionki</li> <li>– wie, co to jest inicjał</li> <li>– wie, czym jest ogłoszenie</li> <li>– podejmuje próbę napisania ogłoszenia</li> </ul>
22.	Edytor tekstu. <b>Kopiuj, Wklej</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– kopiuje i wkleja tekst</li> <li>– stosuje wyróżnienie w tekście</li> <li>– zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu</li> </ul>
23.	Edytor tekstu. <b>Usuń</b> , zapisywanie zmian w tekście	<ul style="list-style-type: none"> <li>– usuwa tekst za pomocą klawiszy <b>Delete</b> i <b>Backspace</b></li> <li>– zapisuje zmiany w tekście</li> <li>– stosuje przycisk <b>Cofnij</b></li> <li>– kopiuje i wkleja wyrazy</li> </ul>
24.	Edytor tekstu. <b>Punktory, Numerowanie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy listę punktowaną</li> <li>– tworzy listę numerowaną</li> <li>– zapisuje pracę w wyznaczonym miejscu</li> </ul>
25.	Edytor tekstu. <b>Wyrównywanie, Kolor strony</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyrównuje tekst</li> <li>– zmienia kolor strony</li> <li>– zapisuje zdanie w nowym wierszu</li> <li>– zmienia krój czcionki</li> <li>– zmienia kolor strony</li> </ul>
26.	Programowanie. Bystry Kubuś	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec</li> <li>– używa strzałek ruchu</li> <li>– posługuje się poleceniem: powtórz</li> <li>– steruje robotem lub innym obiektem na ekranie,</li> <li>– rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> </ul>
27.	Programowanie. Skoczny Tygrysek	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec</li> <li>– używa strzałek ruchu</li> <li>– rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty</li> <li>– stosuje polecenie: skok</li> <li>– pisze prosty program za pomocą poznanych poleceń</li> <li>– rozwija myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> </ul>
28.	Programowanie. Przyjaciele w podróży	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, początek, koniec, skok, powtórz</li> <li>– używa strzałek ruchu</li> <li>– stosuje dwa polecenia w bloku: powtórz</li> <li>– wymyśla własną drogę i pisze do niej program</li> <li>– doskonali myślenie abstrakcyjne i logiczne</li> <li>– rozwiązuje zagadki oraz proste labirynty</li> </ul>
29.	Prezentacje multimedialne	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, że do tworzenia prezentacji multimedialnej wykorzystujemy zdjęcia i obrazy przechowywane w komputerze</li> <li>– wie, że prezentacja składa się ze slajdów</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>– uruchamia prezentacje zapisaną w komputerze</li><li>– wie, że klawisz <b>Esc</b> służy do przerywania lub zakańczania pokazu slajdów</li><li>– wie, do czego służą przyciski: <b>Pokaz slajdów</b> i <b>Rozpocznij od początku</b></li><li>– stosuje przycisk <b>Powiększ</b></li></ul>
30.	Powtórzenie. To już wiem!	<ul style="list-style-type: none"><li>– posługuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami</li><li>– wykorzystuje poznane programy komputerowe do wykonywania zadań</li><li>– tworzy dokumenty tekstowe i graficzne</li><li>– pisze programy</li><li>– steruje obiektem na ekranie komputera</li></ul>